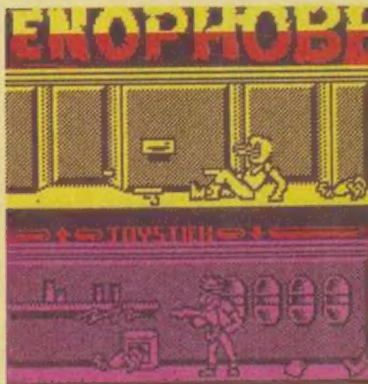
Troca de correspondência

Por JOÃO CRUZ

Por cada carta que abrimos temos sempre um assunto diferente a tratar, um esclarecimento a dar, algo de novo a divulgar. E assim vai progredindo, de semana a semana, esta secção, dando continuidade aos seus princípios básicos de servir todos os leitores que se interessam por este hobby. De Amarante, escreveu o Carlos Manuel Pinheiro, desejando saber como introduzir um jogo no computador SEGA SC-3000 H MITSUBISHI. Em primeiro lugar, aconselhamos-te a obter informações mais precisas no local onde adquiriste o teu computador uma vez que aí, de certeza, saberão como operar com a referida máquina. Se, por qualquer motivo, esta solução se tornar impraticável, resta-nos deixar aqui a tua morada, para o caso de algum leitor te poder ajudar. Podem contactar o Carlos para: Rua 31 de Janeiro, 49 — 4600 Amarante. Continuamos com umas «dicas» enviadas pelo Frederico Oliveira Ferreira: no jogo RAMBO III, se teclarmos simultanemente Q, W, E, R, T no menu das opções e também no início do jogo, passaremos automaticamente ao nível seguinte; o código do jogo ASTRO MARINE CORPS é «DAGOBAH»; no jogo VIAGEM AO CENTRO DA TERRA, o código para a segunda fase é «EVAMARIASEFUE». Entretanto, temos alguns leitores que estão interessados em corresponder-se com outros jovens, para troca de correspondência e tudo o que estiver relacionado com computadores em particular com videojogos. São eles: Fernando Pinto, de Mosteiro, Salgueiros — 4890 Vieira do Minho — Braga; António Araújo, da Praça S. Sebastião, 220-1.º Esquerdo — Darque — 4900 Viana do Castelo; e ainda temos o pedido do José Carlos Ribeiro que pretende dar a conhecer o seu clube que tem como finalidade divulgar, ao máximo, tudo quanto se relacione com os Spectrum. Quem estiver interessado pode escrever para a seguinte morada: Spectrum's Reunidos, Rua Central de Carvalhido, 581 — Moreira — 4470 Maia. Desta vez vamos terminar relembrando aos nossos leitores para a conveniência de enviarem trabalhos a cores, o mesmo se passando em relação às fotos para a rubrica Juízes Nacionais. E com estas solicitações vos deixamos esta semana. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



XENOPHOBE

Os «aliens» estão de volta e desta vez contaminaram vários laboratórios espaciais, dando bastantes «dores de cabeça» aos cientistas. Lançado o pedido de socorro eis que entramos em cena, munidos unicamente de uma pistola laser. O objectivo deste Xenophobe fica deste modo delineado: destruir todos os seres alienígenas que nos aparecerem pela frente! Xenophobe é assim mais uma conversão de uma máquina de jogos dedicada e que, apesar de possuir uma não muito boa jogabilidade, apresenta-se com bons gráficos, razoáveis efeitos sonoros e uma agradável animação. O estilo deste Xenophobe faz-nos recordar os clássicos SPY VS SPY! Enfim, não é nada de especial, mas consegue cativar o jogador.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROSTYLE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
NADA DE ESPECIAL, MAS CATIVA!



TURBO OUT-RUN

Estamos perante a sequela do enorme êxito que foi o já clássico Out-Run, há uns tempos atrás. Desta vez trata-se de Turbo Out-Run, um jogo em que o objectivo é o mesmo que o do original, ainda que bastante melhor elaborado, tanto a nível gráfico como de pormenores técnicos. Desta vez, pode-se recorrer ao Turbo, para se conseguir mais velocidade, pode-se equipar o carro (um Ferrari F-40 descapotável) em várias partes do percurso... entre outras aliciantes novidades! Enfim, se há algum defeito a atribuir a este jogo, é sem dúvida no capítulo da dificuldade, uma vez mais bastante elevada. Turbo Out-Run reserva ainda algumas boas surpresas, para quem insistir bastante neste jogo. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO!



DOUBLE DRAGON II

Depois do que vimos nos 16-bits, a versão para os computadores de 8-bits deste Double Dragon II está consideravalmente mais fraca, o que também era de esperar a julgar pela capacidade dos computadores em questão. Como já todos sabem, o jogo pode ser participado por um ou dois elementos, que têm por objectivo libertar a nossa garota das mãos dos «Black Warriors». Double Dragon II é uma continuação bastante melhorada do original, com novos golpes, novas acrobacias e, principalmente, bastante mais jogável. Graficamente, esta versão está bastante aceitável e, no capítulo do som e efeitos sonoros, está razoável. Enfim, com esta versão de Double Dragon II, mais são aqueles que podem jogar esta versão sem sair de casa!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO PARA PARCEIROS!

ARMAS



BOMBAS a pior arma, têm pouco alcance.



Arco e flechas, nada mau, mas não são suficientes.



VARINHA MÁGICA muito poderosa, dispara raios mágicos como um boomerang.



Arma Laser, de longe a melhor arma, dispara raios que destroem tudo.

OBJECTOS



Frutas, apenas dão pontos.



Garrafas, ficamos invencíveis.



Joystick, flutuamos no ar.



Livro da morte destrói todos os inimigos.



Despertador, todos os inimigos ficam parados.

MEIOS DE TRANSPORTE



Ursos voadores, fracos; não flutuam e basta um tiro para se destruírem.



Balões, iguais aos ursos voadores.



O melhor, flutua e é rápido. Canhão Laser voador.



Pato de borracha, igual ao urso voador.



Balões de metal, fortes, mas muito grandes para túneis estreitos.



Balões fortes, muito bons, são usados pelos ursos Punks.

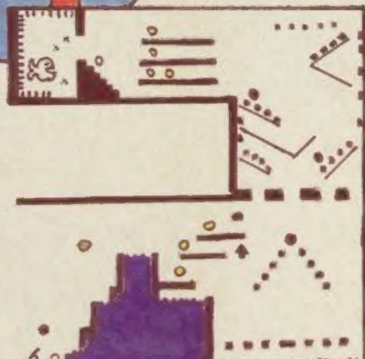


Balão de ar quente, bom e rápido, não pode ser destruído facilmente.















THE NEWZEALAND STORY

INIMIGOS



Conchas, disparam simples tiros ou torpedos.



Homem do Boomerang, disparem de trás.



Picos, simplesmente desviem-se.



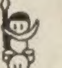
Ursos voadores, disparem por baixo.



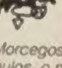
Estrelas, algumas multiplicam-se e matam ao tocar.



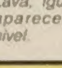
Tartarugas voadoras, disparam rápido e não vale a pena apanhar os balões.



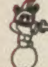
Homens com lanças, matem-nos por baixo, atiram lanças para cima, mas cuidado pois estas voltam para baixo.



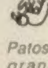
Morcegos, deixam cair triângulos, o melhor é evitá-los.



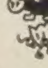
Lava, igual aos picos, mas aparecem apenas no 5.º nível.



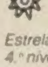
Ursos Punks, montam balões fortes e disparam rápidos mísseis.



Patos, disparam perigosas granadas em várias direcções. Matem-nos por baixo.



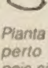
Gato-morcego, cuidado com os pequenos gatos que deixa cair no nosso caminho.



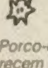
Estrela-d'água, aparecem no 4.º nível e movem-se na água.



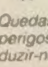
Anémona do mar, encontra-se dentro da água e é muito fácil de evitar.



Planta marinha, não cheguem perto dos seus tentáculos pois são muito perigosos.



Porco-espinho voador, aparecem apenas no 3.º nível e perseguem-nos.



Quedas de água, podem ser perigosas pois podem conduzir-nos à morte.

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO

1 – CHASE HQ
2 – CABAL
3 – STRIDER
4 – OPERATION THUNDERBOLT
5 – POWERDRIFT

AVENTURA

1 – AVENTURA ORIGINAL
2 – KE RULEN LOS PETAS
3 – CARVALHO
4 – JACK THE RIPPER
5 – ABRACADABRA

LEITORES

1 – CHASE HQ
2 – CABAL
3 – GHOULS'N GHOSTS
4 – STRIDER
5 – BATMAN — THE MOVIE

JUÍZES NACIONAIS

Vítor Manuel dos Santos Cardoso
Rua da Boa Fé, 20-2.º Esquerdo
4435 RIO TINTO

FORGOTTEN WORLDS

Lenta, mas firmemente, e tal como se nos havia sido prometido desde há algum tempo, as últimas novidades em máquinas que a Capcom foi criando, durante o ano passado, estão sendo convertidas para os nossos micros. É o caso deste FORGOTTEN WORLDS, um jogo de acção espacial, incomparável a outros jogos do tipo. Um vez mais, o importante neste jogo é destruir tudo o que nos aparece pela frente. FORGOTTEN WORLDS ainda pode ser jogado por dois jogadores.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: NÃO TEM!
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: INCOMPARÁVEL!



Luís Miguel Henriques Casal do Espírito Santo
3200 LOUSÃ

R-TYPE

É um jogo no qual controlamos uma nave, tendo como missão aniquilar várias naves, monstros, lagartas gigantes, aranhas e muitos outros estranhos inimigos. O único defeito que eu encontrei no jogo foi o facto da nave que pilotamos ser um tanto pequena, ainda que bem elaborada. Em R-TYPE podemos obter várias armas que nos ajudarão a cumprir a nossa difícil tarefa. R-TYPE tem um som bastante bom e graficamente está espectacular. Enfim, é jogar e nunca mais parar!!!

APRESENTAÇÃO: 13.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MELHOR NÃO HÁ!